إعداد أ/ أماني عرفات

مدرب تكنولوجيا المعلومات

أنظمة الألوان

هناك طريقتين أساسيتين للتعبير عن أي صورة تراها العين .

الطريقة الأولى : هي طريقة إصدار الضوء كما يحدث على شاشة التليفزيون أو الكمبيوتر ، وفي هذه الحالة فإن الألوان المكونة للصورة تتكون من ثلاثة ألوان رئيسية يشتق منها جميع الألوان التي تظهر في الصورة وهذه اللوان الثلاثة هي : (الأحمر – الأخضر – الأزرق) ويطلق عليها اختصاراً (Red, Green, and Blue – RGB)

للتوضيح نفترض أننا في غرفة مظلمة ثم نقوم بإضاءة ضوء لونه أحمر وضوء أخضر وضوء أزرق :

- فعند تقاطع الأحمر مع الأخضر ينتج الضوء (الأصفر) Yellow.
- وعند تقاطع الأحمر مع الأزرق ينتج الضوء (القرمزي) Magenta.
- وعند تقاطع الأخضر مع الأزرق ينتج الضوء (اللبني) Cyan.
- وإذا تقاطعت الأضواء الثلاثة ينتج اللون الأبيض .
- وإذا أطفأنا الأضواء الثلاثة ينتج اللون (الأسود) Black.

وبذلك نكون قد حصلنا من الألوان الثلاثة الأساسية (الأحمر والأخضر والأزرق) على الألوان الثانوية : الأصفر واللبني والقرمزي والأبيض والأسود .

الطريقة الثانية : وهي تعتمد على انعكاس الضوء على الصورة وهذه الطريقة تستخدم في المطبوعات ، سواء التجارية أو حتى في الطابعات الشخصية حيث ان الطباعة بوجه عام تعتمد على الأحبار ، والمطبوعات التي نراها تتكون من عدد لا نهائي من الألوان حتى الصور الطبيعية المطبوعة ما هي إلا أربعة ألوان أساسية فقط

الأسود Blac<u>k</u> - القرمزي <u>M</u>agenta – الأصفر <u>Y</u>ellow – اللبني <u>C</u>yan

ويطلق عليها اختصاراً <u>(CYMK)</u>

وحيث أن الطباعة تكون على سطح أبيض وهو سطح الورق نجد أننا إذا وضعنا بقعة حبر لبني وبقعة حبر قرمزي وبقعة حبر أصفر نلاحظ ما يلي :

- فإذا تقاطع القرمزي واللبني ينتج اللون الأزرق .
- وإذا تقاطع القرمزي مع الأصفر ينتج اللون الأحمر .
- وإذا تقاطع اللبني مع الأصفر نتج اللون الأخضر .
- وإذا تقاطع الألوان الثلاثة نتج اللون الأسود .
- وبطرح الثلاثة ألوان نتج اللون الأبيض وهو اللون الأصلي للورقة .

وبذلك نجد اننا من خلال الألوان الأساسية اللبني والقرمزي والأصفر قد حصلنا على : الأحمر ، الأخضر ، الأزرق ، الأبيض والأسود ، ولكن اللون الأسود الناتج من تقاطع هذه الألوان لا يمكن الاعتماد عليه في الطباعة فلذلك نحتاج إلى إضافة حبر أسود بنسبة 100% ، فتصبح ألوان الطباعة هي :

الأسود Black – القرمزي Magenta – الأصفر Yellow – اللبني Cyan

وتكتب باختصار CYMK

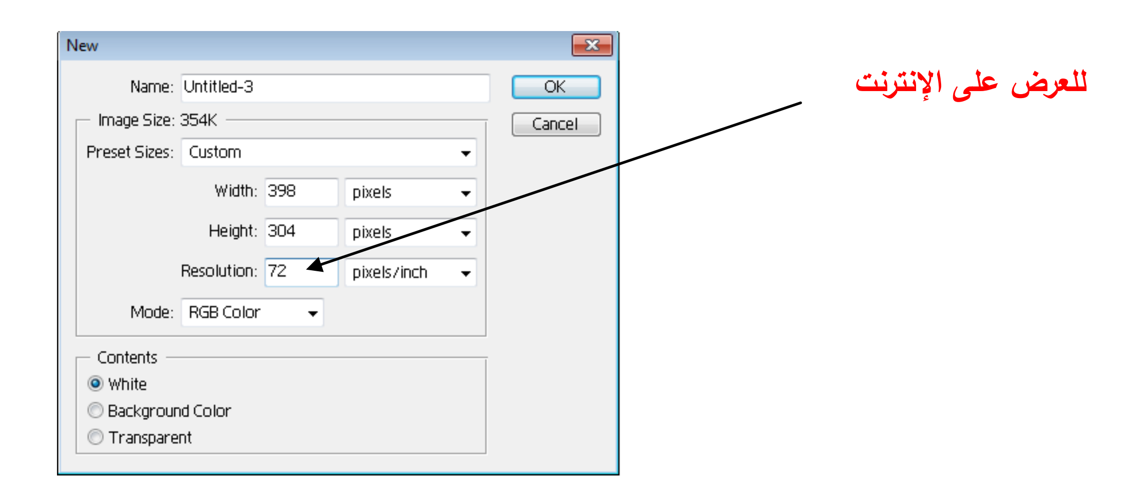
الجدول الآتي يوضح الفرق بين خصائص التصميم المعد للعرض على الشاشة Screen والتصميم المعد للطباعة Print

التصميم / الخصائص	الشاشة Screen	الطباعة Print
Color Mode	**RGB 8 Bit**	**CYMK 16 Bit**
Resolution	**72 Px**	**300 Px**
Height	**Pixels**	**CM**
Width	**Pixels**	**CM**

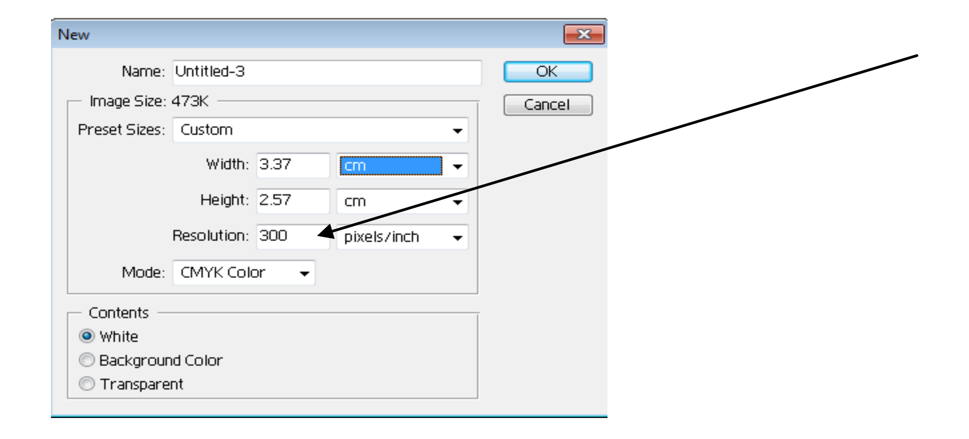
دقة تصاميم الإنترنت: المتعارف عليه هو (72) لكي لا يكون كبير الحجم، وهي كذلك تُستخدم عند التعامل مع الحاسب.

دقة تصاميم المطابع: المتعارف عليه هو (300) ولا يقبلون أقل من ذلك لكي تخرج الألوان كما صممت التصميم عليها.

دقة التصاميم العامة: المتعارف عليه هو (150) وهي التصاميم التي تتدرب عليها والتي تحفظها في الجهاز.



تجهيز للطباعة



نظام الألوان :(Mode) عمل هذا الأمر هو اختيار نظام الألوان الذي سيتم العمل عليه، وهناك عدة أنظمة للألوان وهذه أهمها:

1) نظام ألوان الشاشة :(RGB Color) وهذه الدقة الافتراضية التي يستخدمها معظم المصممين للتصاميم التي على الحاسب أو الشبكة.

2) نظام ألوان الطباعة :(CMYK Color) وهذه الدقة الافتراضية التي يستخدمها معظم المصممين للتصاميم المطبعية.

تعيين الأرضية الافتراضية: (Contents) عمل هذا الأمر هو تحديد الخلفية للمشروع الذي ستقوم بالعمل عليه، وهي ثلاثة أنواع:

1. **الخلفية البيضاء: وهذه تكون عند اختيار الأمر.(White)**
2. **الخلفية الملونة: وهذه تكون عند اختيار الأمر (Background Color) والتي تتحكم بالألوان هي أداة ؤ في صندوق الأدوات.**
3. **الخلفية الشفافة: وهذه تكون عند اختيار الأمر.(Transparent)**

التأييد أو إلغاء الأمر: وهو الموافقة على المقاسات والدقة والخلفية أو إلغاء الأمر.

إضافة طبقة جديدة: بعدما تفتح الملف الجديد لابد من إضافة طبقة جديدة في صندوق الطبقات وعدم استعمال أرضية التصميم.

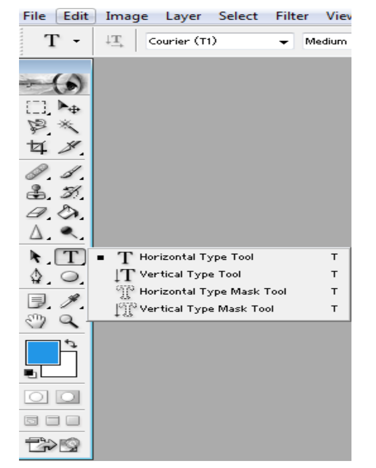
ضبط لون الخلفية: بعدما تفتح الملف الجديد وتكون قد اخترت أن تكون الخلفية ملونة من الخيار (Background Color)عليك أن تحدد اللون الذي تريده للخلفية وذلك بالطريقة التالية:

1. **انقر نقراً مزدوجاً على أداة (لون الخلفية والواجهة (Foreground Color – Background Color).**
2. **بعد ذلك سيظهر لك صندوق الألوان اختار منه اللون الذي تريده.**

عناصر التصميم :

النصوص:

للكتابة داخل الفوتوشوب



1- اختار أداة الكتابة (Type Tool) من صندوق الأدوات، أو إحدى الأدوات الفرعية لها.

2- انقر نقرة واحدة في المكان الذي تريد الكتابة فيه ستلاحظ أن البرنامج أضاف طبقة جديدة في لوح الطبقات عليها حرف.(T)

3- اكتب ما تريد كتابته ثم بعد الانتهاء من الكتابة ننتقل للمرحلة الثانية وهي تنسيق النصوص.

بعد الانتهاء من الكتابة وتنسيقها قد ترغب في إضافة تأثيرات عليها وذلك لا يتم إلا عن طريق تحويل طبقة النص إلى طبقة نقطية ولذلك يجب عليك الانتهاء الكلي من كتابة النصوص وتنسيقها لأنه بعد تحويل الطبقة لا تستطيع التعديل عليها، وطريقة التحويل تتم كالآتي:

نذهب إلى صندوق الطبقات ونضغط بزر الفارة الأيمن على طبقة النص ونختار الأمر (Rasterize Layer) لتحويل الطبقة من طبقة نصية إلى طبقة نقطية أو صورية وذلك لنستطيع إدخال التأثيرات عليها علماً أنك لا تستطيع التعديل بالنص بعد التحويل.

الصور

قد لا ترغب في الصورة كاملة بل تريد شيء محدد منها وهي ما يسمى باستشفاف الصور وهذه تتم بطرق كثيرة لكن نشرح منها طريقتين:

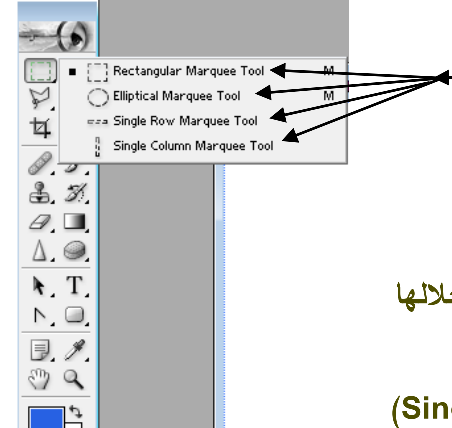
الطريقة الأولى : استخدام أدوات التحديد

أدوات التحديد هي الأدوات التي من خلالها تستطيع تحديد مكان أو موضع معين وتريد أن تعمل عليه فقط دون سائر الرسم فمثلاً لو أردت أن تعمل على جزء من منظرطبيعي يحتوي على غيوم وسماء وأشجار وجبال وأردت أن تغير لون السماء دون سائر الأجسام الموجودة داخل المنظر فيجب عليك أولا استخدام إحدى هذه الأدوات لتحديد السماء ثم العمل عليها،.ويتم هذا على مرحلتين

إعداد أ/ أماني عرفات

مدرب تكنولوجيا المعلومات

المرحلة الأولى : تحديد الجزء المراد التعامل معه عن طريق إحدى أدوات التحديد الآتية :



<u>أولاً: أدوات التحديد المنتظم</u>، وهي أربعة أدوات:

1. أداة التحديد المضلع: (Rectangular Marquee tool) هذه الأداة من خلالها تستطيع أن تحدد من الرسم تحديداً منتظماً مستطيلاً أو مربعاً.
2. أداة التحديد الدائري Elliptical Marquee Tool) هذه الأداة من خلالها تستطيع أن تحدد من الرسم تحديداً منتظماً دائرياً أو بيضاوياً.
3. أداة لتحديد خط أفقي بعرض الصورة (Single Row Marquee Tool)
4. أداة لتحديد خط رأسي بطول الصورة (Single Column Marquee Tool)

<u>ثانياً: أدوات التحديد العشوائي</u>، وهي ثلاثة أدوات:

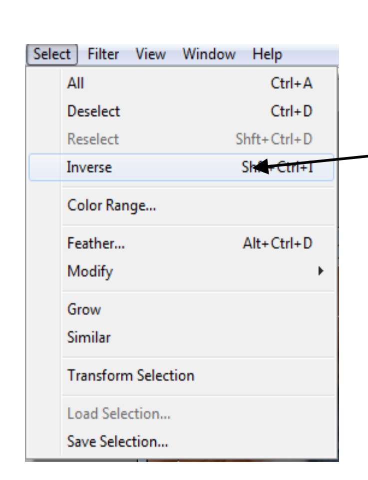
1. التحديد الحر Lasso Tool تستطيع من خلال هذه الأداة أن تحدد تحديداً متعرجاً وكأنك ترسم التحديد رسماً يدوياً .
2. التحديد الحر الدقيق Polygon Lasso Tool تعتمد هذه الأداة على تحديد نقاط معينة على حدود المنطقة المراد تحديدها يتم التوصيل بين هذه النقاط تلقائياً لتكوين منطقة التحديد .
3. أداة التحديد المغناطيسية Magnetic Lasso Tool تعتمد هذه الداة على تحديد نقطة واحدة حول منطقة التحديد ثم التحرك بالماوس حول المنطقة المراد تحديدها فتقوم الأداة بتحديد نقاط أخرى عديدة لها نفس لون النقطة الأولى التي اخترناها .

<u>ثالثاً: أداة العصا السحرية (Magic Wand Tool):</u> العصا السحرية تسمح لك بتحديد مناطق متشابه الألوان حسب ما يعطى البرنامج من قيمة في شريط الاختيارات لأداة العصا السحرية.

المرحلة الثانية : بعد عملية التحديد علينا حذف الأجزاء التي لا نريدها وذلك كالتالي:

1- إذا كان المراد حذفه محدداً فهنا نختار زر الحذف(Delete) أو Clear من قائمة Edit

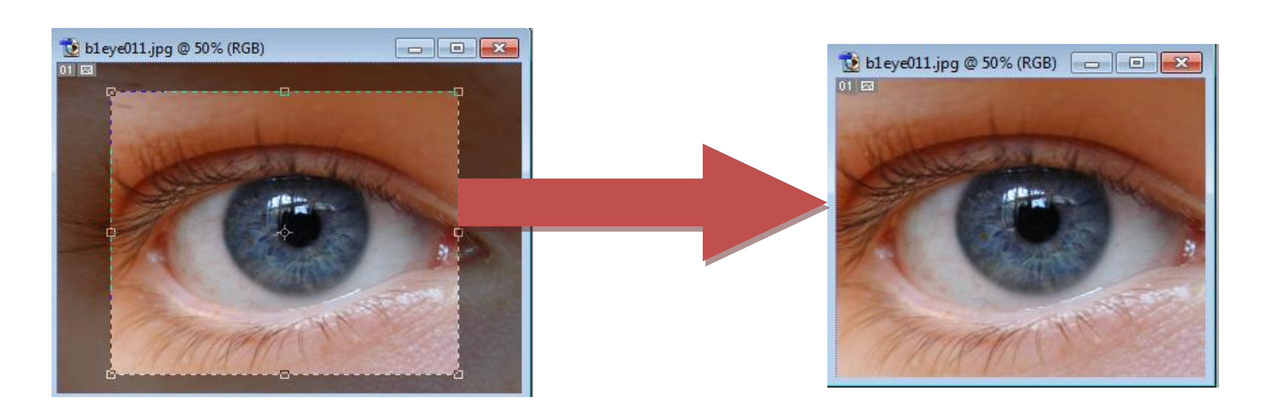
2- إذا كان المراد استخدامه في التصميم محدداً ونريد حذف ما عداه فهنا نختار قلب التحديد وذلك كالآتي



من قائمة Select نختار الأمر Inverse ثم نختار زر الحذف(Delete) أو Clear من قائمة Edit

الطريقة الثانية : هي تنظيف الصور عن طريق أداة القطع :(Crop Tool)

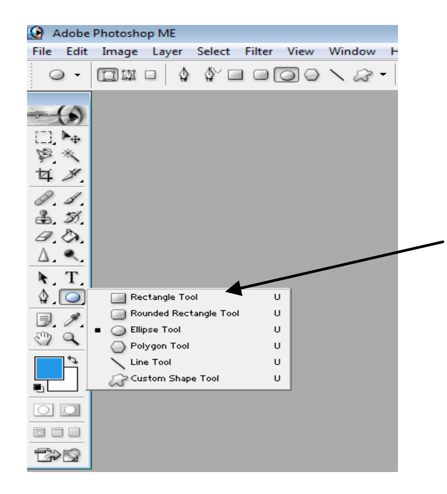
هي أداة لقطع الرسم بحيث أنك تختار وتحدد ما تريده من الرسم فقط وتلغي ما خارجه وذلك بعد أن تحدد الذي تريده عن طريق الفارة ثم أضغط على الزر (Enter) فسترى أن ما تم تحديده بقى والذي خارج التحديد تم إلغاءه، ولا تستخدم إلا في التحديد المنتظم المضلع، ولإلغاء التحديد في هذه الأداة دون غيرها أضغط خروج (Esc)، ولتغيير حجم التحديد أضغط بالفارة على إحدى المربعات الصغيرة على حواف التحديد ثم حرك الفارة مع الضغط المستمر، ولجعل التحديد متساو الأضلاع أضغط على(Shift) ، ولجعل التحديد يبدأ من النقطة التي تضغط عليها بالفارة ثم يتمدد من جميع الاتجاهات أضغط أولاً (Alt + Shift) ثم أعمل التحديد.



الرسم

للرسم في الفوتوشوب عدة أشكال :

أولاً : الرسم القياسي



وذلك بالأشكال الجاهزة في الفتوشوب، وذلك عن طريق الأدوات التالية:

1- رسم مضلع رباعي: وذلك عن طريق الأداة (Rectangle Tool).

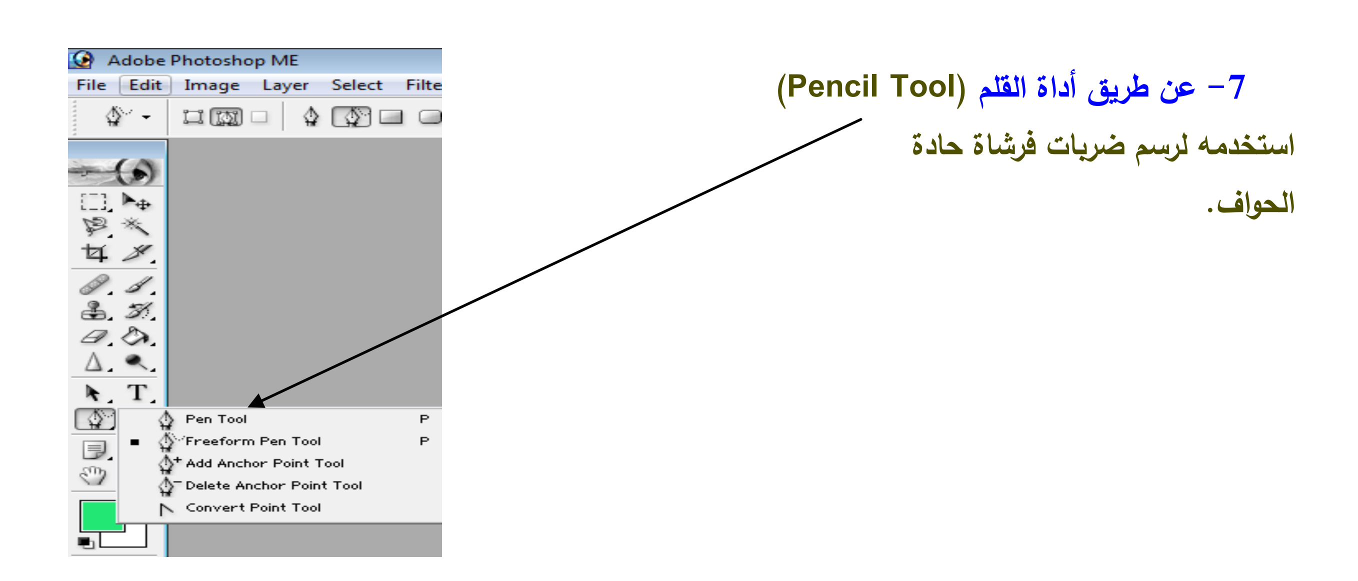
2- رسم مضلع منحنى الزوايا: وذلك عن طريق الأداة (Rounded Rectangle).

3- رسم دائرة: وذلك عن طريق الأداة.(Ellipse Tool)

4- رسم خطوط مستقيمة: وذلك عن طريق الأداة.(Line Tool)

5- رسم أشكال منوعة: وذلك عن طريق الأداة(custom shape Tool) ، وهنا حريٌ بنا التحدث عن كيفية إدراج أشكال أخرى غير الموجودة في البرنامج أمامك، وذلك عن طريق اختيار الأمر (إحضار شكل Load shapes) من قائمة الأوامر الموجودة في صندوق الأشكال، ثم سيظهر لنا صندوق حوار يسألك عن مكان الشكل المراد وبعد اختيار الشكل المراد ثم اختيار الأمر (Load) ستجد أن البرنامج أضاف الأشكال الجديدة إلى صندوق الأشكال..

6- عن طريق أداة الفرشاة.



7- عن طريق أداة القلم (Pencil Tool)

استخدمه لرسم ضربات فرشاة حادة الحواف.

ثانياً : الرسم اليدوي

وهو الذي لا يكون فيه استخدام لأدوات جاهزة في البرنامج بل يكون نابع من فن استخدام المصمم لمجموعة من الأدوات المنوعة، وهذا بحر واسع يعبر عن ذوق وفن وحس المصمم وهو الذي يظهر إبداع المصمم، ولا توجد قاعدة لهذا الرسم .

التأثيرات الفنية

1. تأثيرات المرشحات Filters
2. تأثيرات فنية Styles

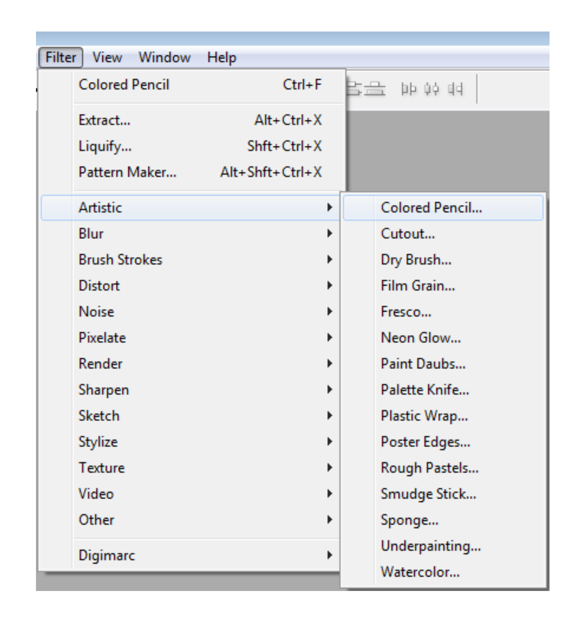
من بين كل ميزات فوتوشوب فإن الفلاتر هي الأسهل للتعلم والتجريب فمعظم التعلم فيها حدسي، يقدم برنامج الفوتوشوب عشرات الفلاتر مع مئات الإعدادات الممكنة المختلفة لذلك فإن مجال التأثيرات المركبة التي يمكن إنجازها بتطبيق التأثيرات المتعددة لها تأثير مدهش على الصور، وهي بصراحة مهمة ومفيدة وتسهّل على المصمم الكثير من الخطوات التي سيتعب لو قام بعملها يدوياً.

*** ملحوظة : بعض أنواع المرشحات لا يمكن تطبيقها إلا على نظام RGB اللوني والبعض الآخر يمكن تطبيقه على كلا النظامين اللونيين RGB و CYMK ، ويمكن التحويل بين النظامين عن طريق اختيار mode من قائمة Image ومنها نختار النظام اللوني الذي نريده .

أهم الفلاتر واستخدامها:

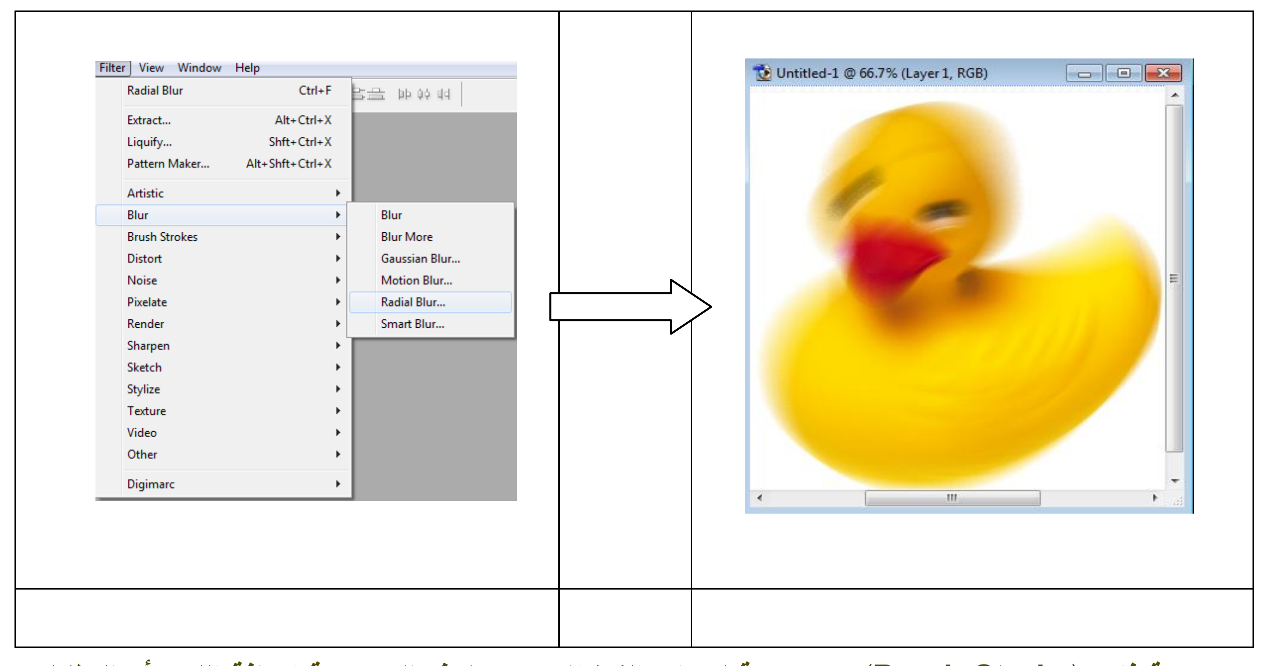
طبعاً هذا الموضوع مهم جداً وأبوابه واسعة لكن هنا سنشرح أهم الفلاتر الأصلية وعملها والتي يكثر استعمالها:

مجموعة فلاتر (Artistic) : تستخدم هذه المجموعة الفلاتر الفنية التقليدية المقترنة مع التلوين والرسم والتصوير.

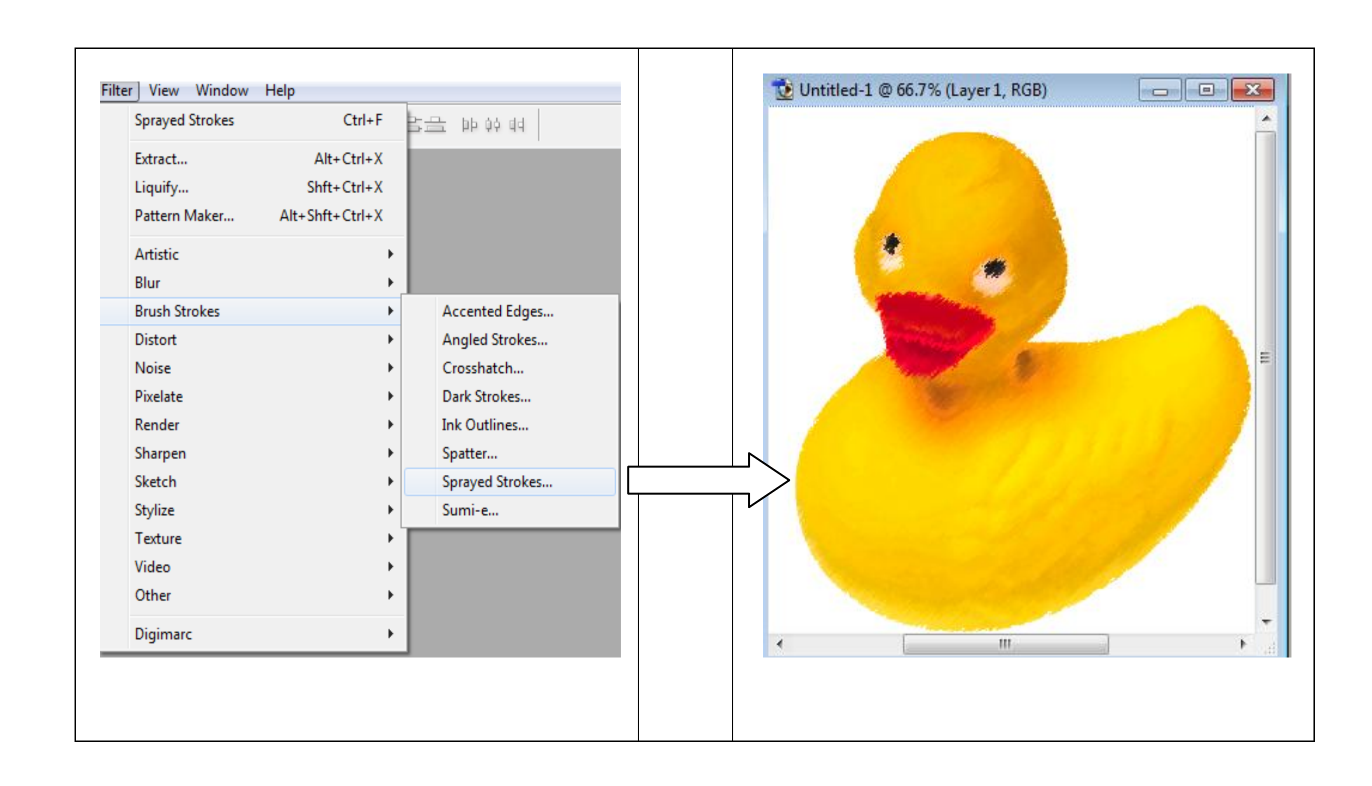


الصورة بعد تطبيق فلتر colored pencil من مجموعة Artistics	الصورة الأصلية بدون أي فلاتر

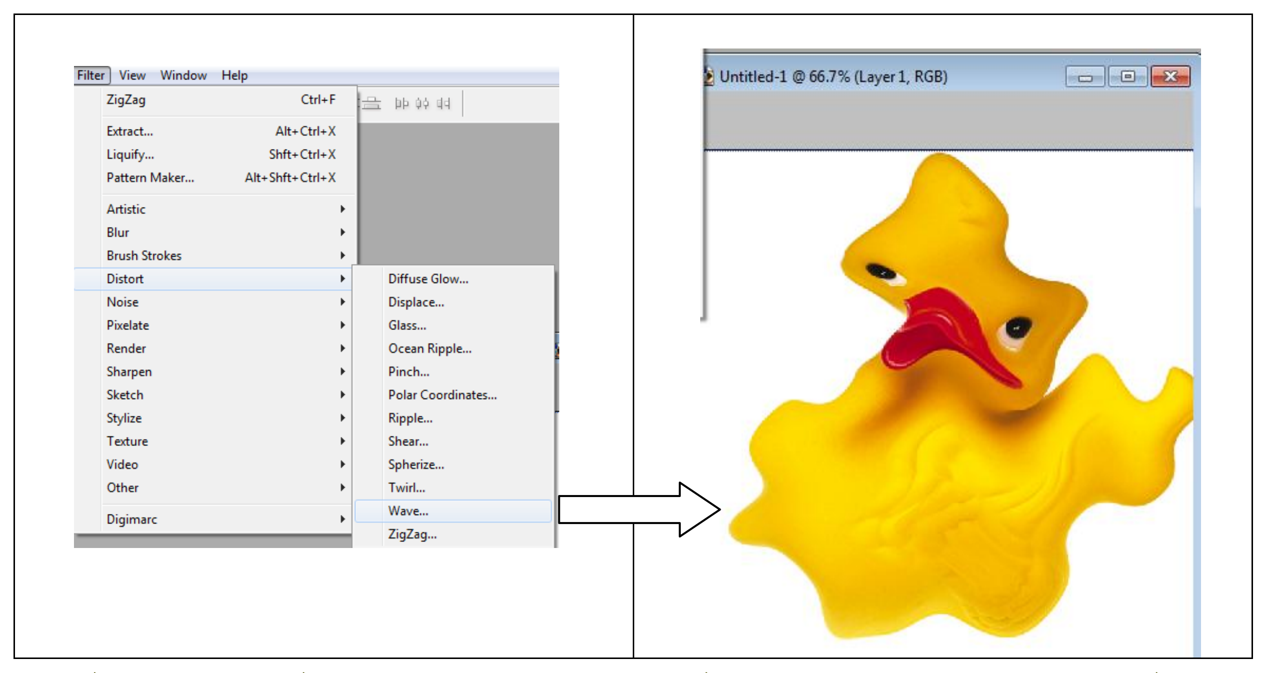
مجموعة فلاتر (Blur) : تسمى هذه المجموعة بفلاتر التمويه وهي مهمة لاسيما في تكوين البروز وعمل الخلفيات، وكذلك يستخدم في عمل التأثيرات على بعض الأجسام بإضفاء واقعية أكبر وتقوم بتنعيم الصورة بإنقاص التباين أو إنقاص تعريق الصورة كما يمكنك تشكيل ظلال أو تأثيرات حركية.



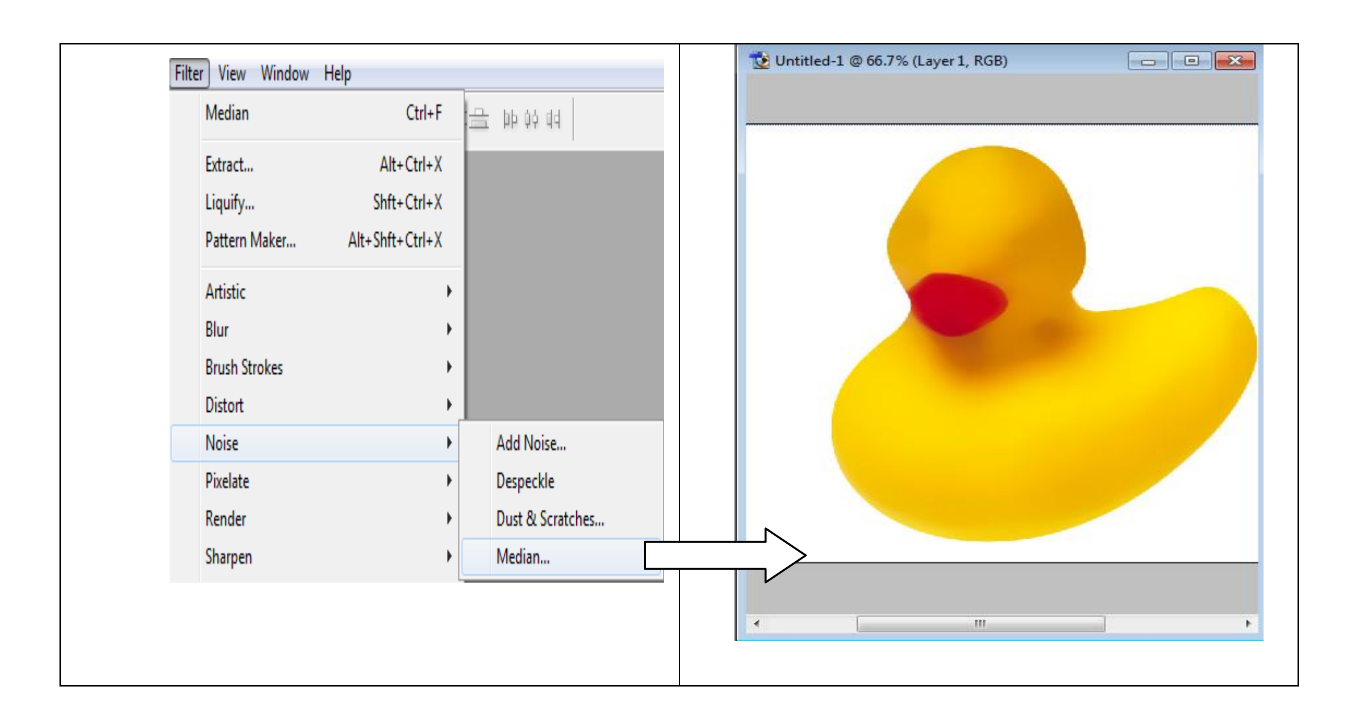
مجموعة فلاتر (Brush Stroke) : مجموعة لمسات الفرشاة ويمكن لهذه المجموعة إضافة اللون أو التظليل أو النسيج إلى الصورة.



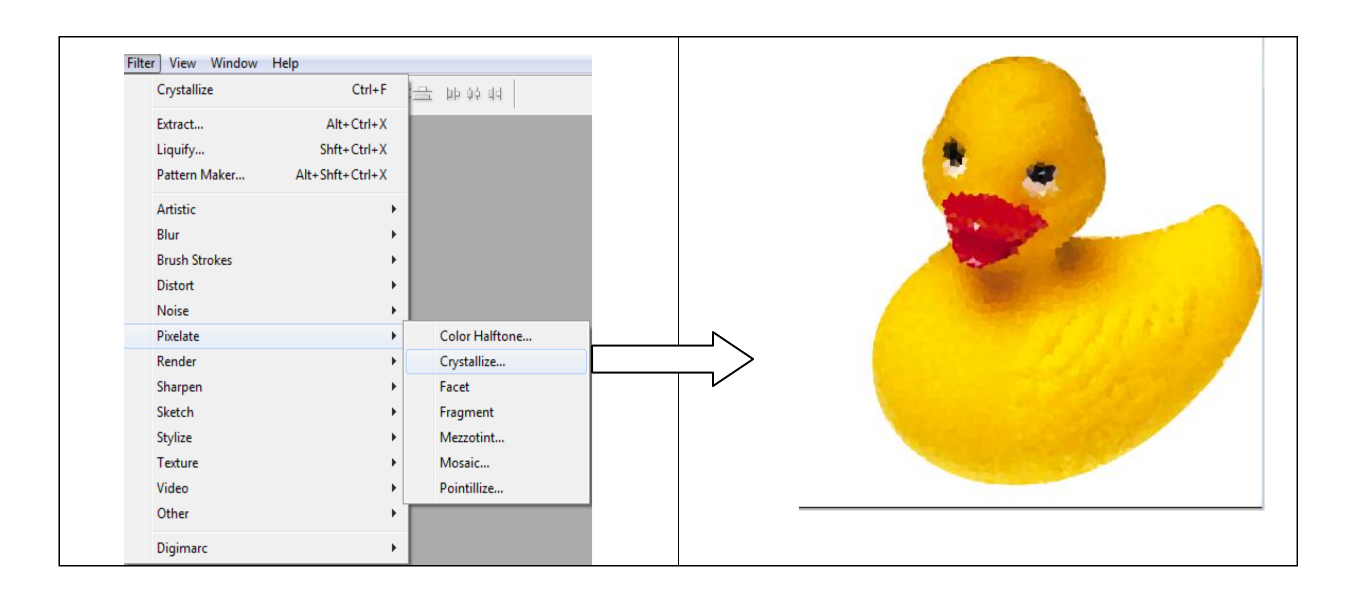
<u>مجموعة فلاتر (Distort)</u> : يتفرع هذا الفلتر إلى فروع عدة ولتكن لديك هذه المعلومة ألا وهي أنا هذا الفلتر خاص بتشويه الصور وكل فرع من فروع هذا الفلتر يشوه الصورة بطريقة مختلفة عن الأخرى، وطريقة عملها أنها تغير موضع بيكسلات الموجودة بدون تغيير لونها.



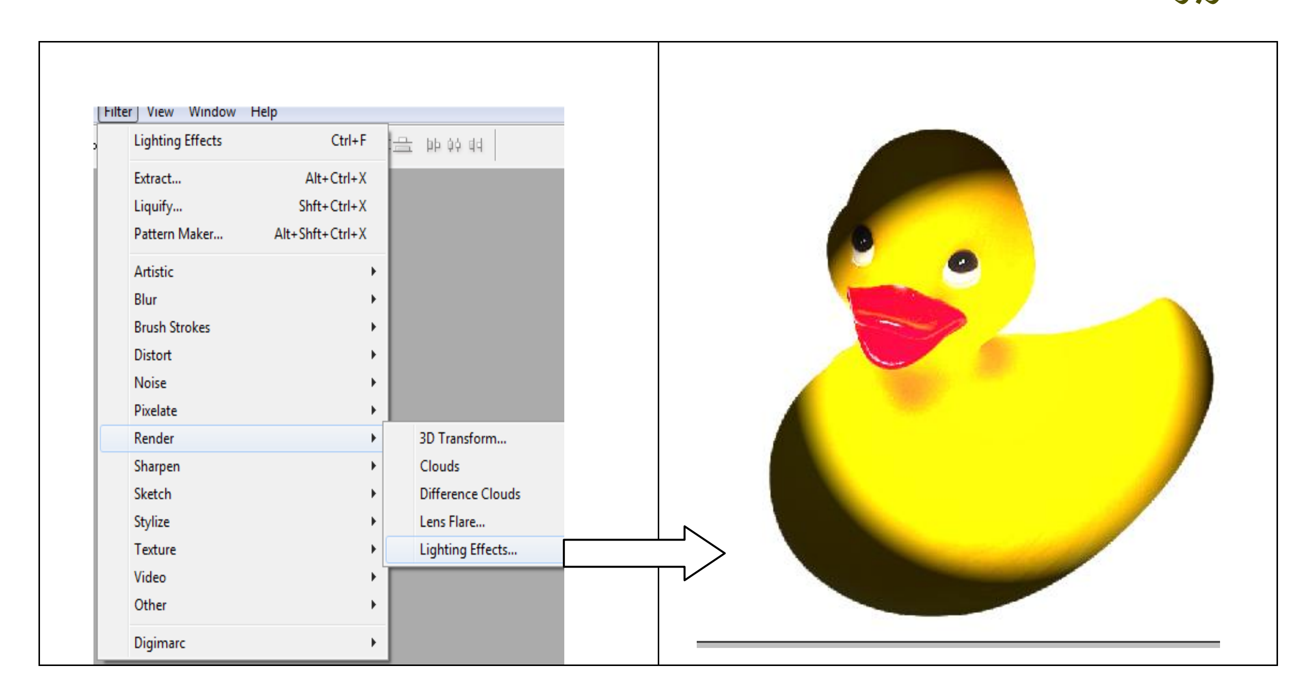
<u>مجموعة فلاتر (Noise)</u> : تسمى هذه المجموعة بفلاتر الضجيج ويمكنها مزج منطقة محددة مع الخلفية بشكل أكثر فاعلية كما يمكن لها إنشاء النسيج.



<u>مجموعة فلاتر (Pixelate)</u> : تشوه فلاتر هذه المجموعة الألوان في الصورة بتغيير مجموعات صغيرة من البيكسلات الملونة المتشابهة في مجموعة واحدة من اللون.

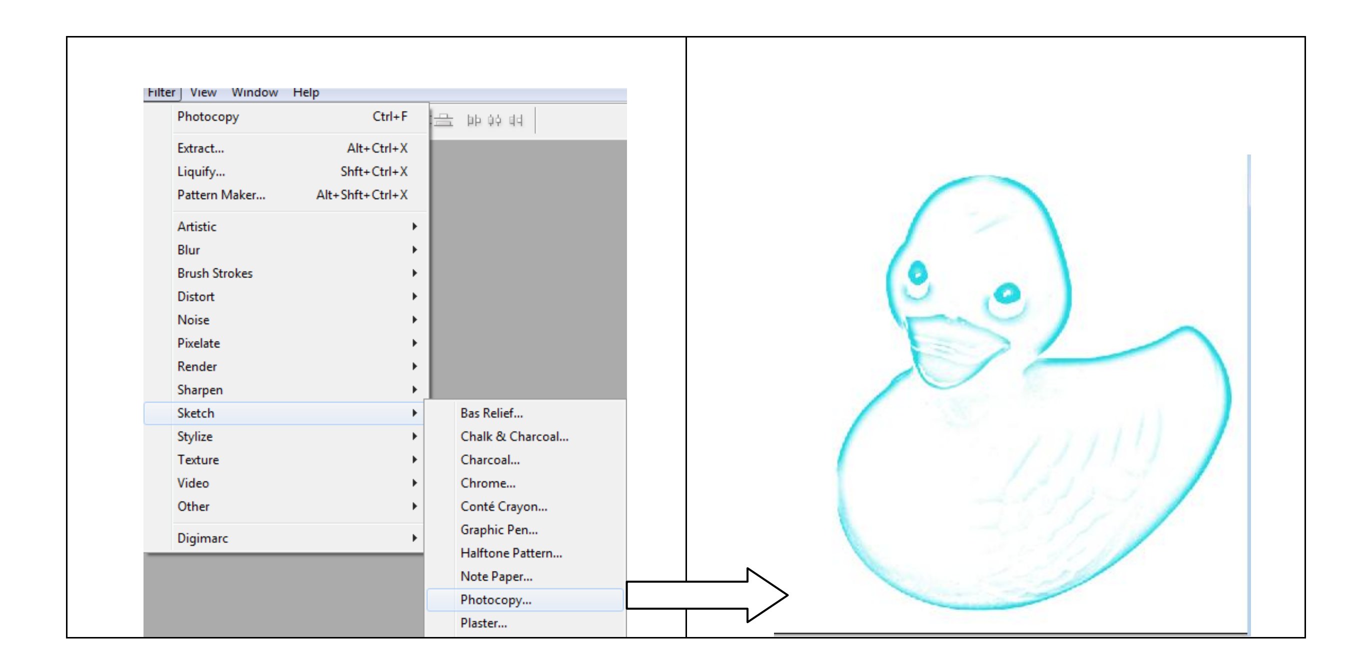


<u>مجموعة فلاتر (Render):</u> هذا أحد أمتع فلاتر الفوتوشوب على الإطلاق وهو من أشيعها استخداماً وأقواها تأثيراً على العناصر وهو مفيد في كثير من الاستخدامات وهو يهتم بأمر الإضاءة على المجسمات، وتقوم فلاتر هذه المجموعة كذلك بإضافة نماذج جديدة في الصورة بوضع تفصيل جديد على الصورة أو بتغيير الصورة الموجودة.

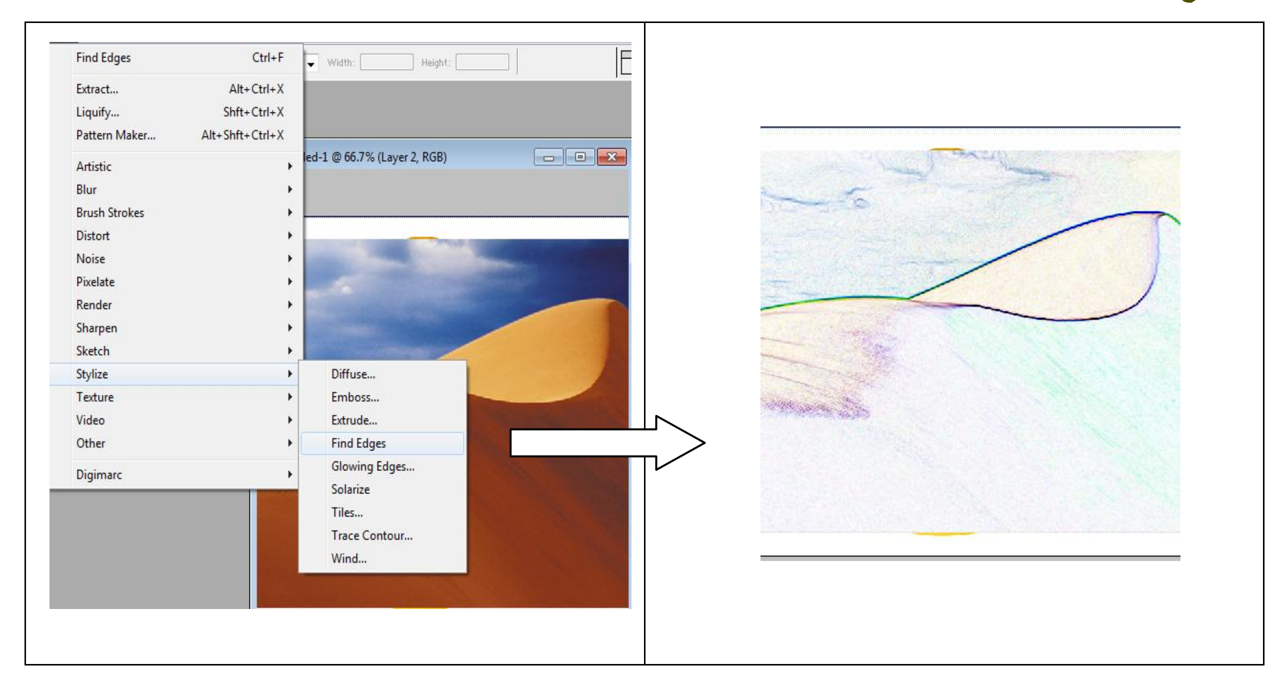


<u>مجموعة فلاتر :(Sharpen)</u> تضيف هذه المجموعة التوضيح والتركيز والتفصيل إلى الصورة بزيادة الفرق اللوني في البيكسلات المجاورة المشابهة وهي فعالة في توضيح الصور الفوتوغرافية التي انعدمت فيها المطابقة.

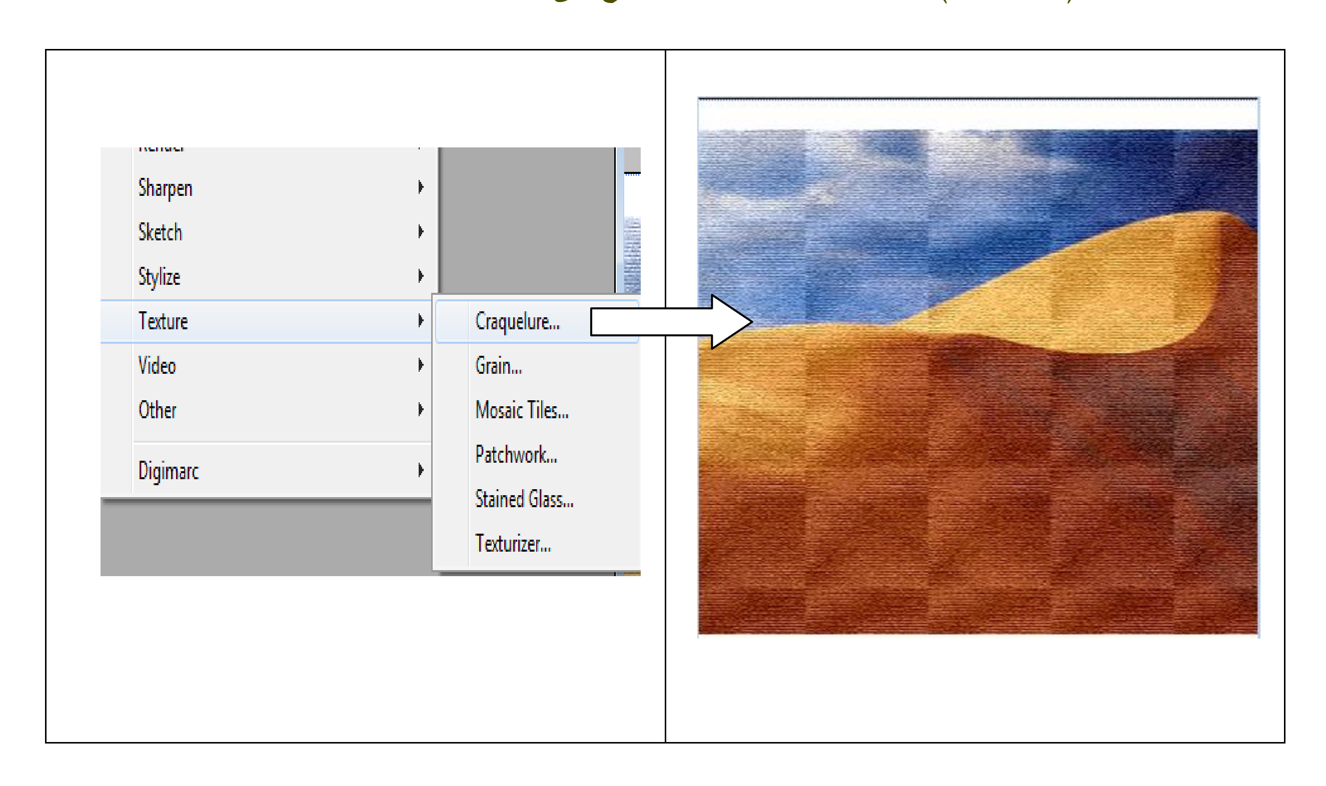
<u>مجموعة فلاتر :(Sketch)</u> تحتوى هذه المجموعة على فلاتر التخطيط التي تنافس تأثيرات الرسم اليدوي للفنان.



<u>مجموعة فلاتر :(Stylize)</u> تسمى هذه المجموعة بفلاتر الأسلوب وتقدم كل شيء عن التأثيرات الطبيعية مثل الريح والنتوء وغير ذلك.



مجموعة فلاتر (Textuse): تضيف هذه المجموعة النسيج إلى الصورة.

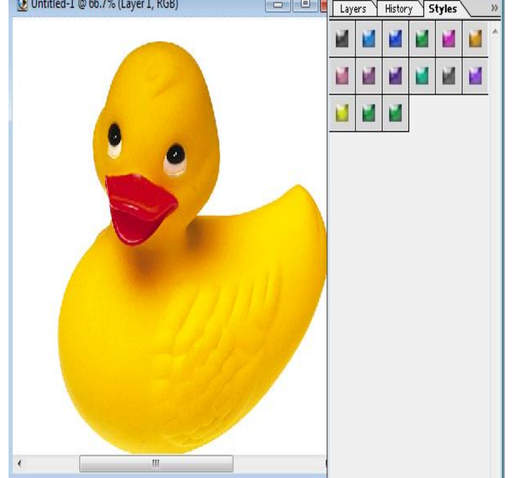


مجموعة فلاتر (Video): تحتوى هذه المجموعة على الفلاتر الخاصة بأنظمة الألوان.

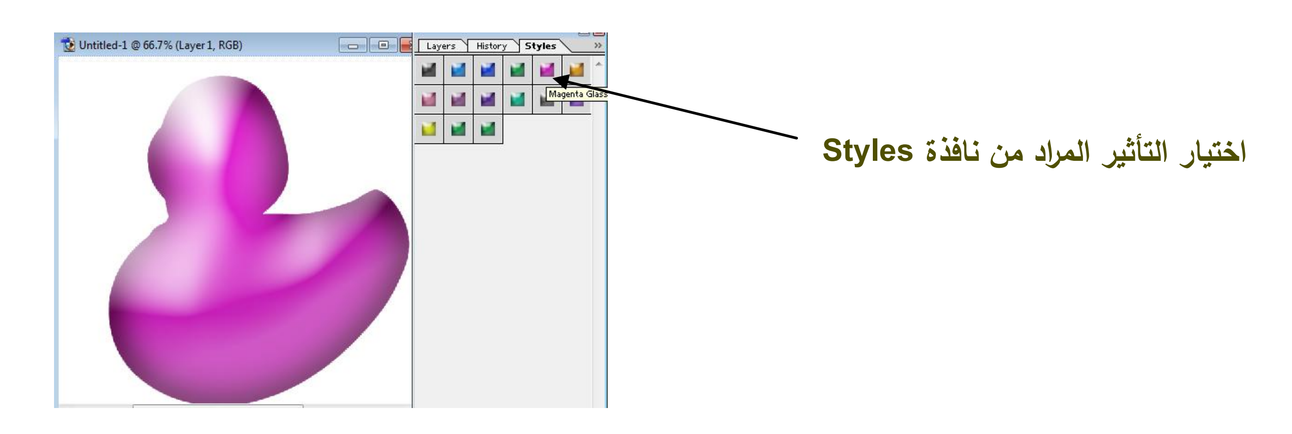
مجموعة فلاتر (Other): تحتوى هذه المجموعة على فلاتر لا تندرج ضمن المجموعات السابقة.

التأثيرات الفنية Styles

هذه التأثيرات من المميزات في برنامج الفوتوشوب فهي تضيف تأثيرات على النصوص والصور والرسوم كحدٍ سواء ولك التحكم في كل تأثير كما تريد.

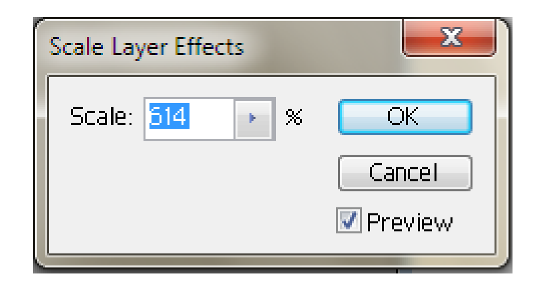


قائمة نوافذ (Window) واختيار الأمر (Styles)



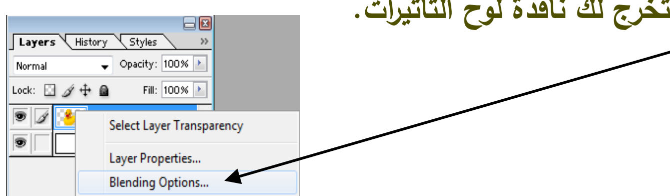
اختيار التأثير المراد من نافذة Styles

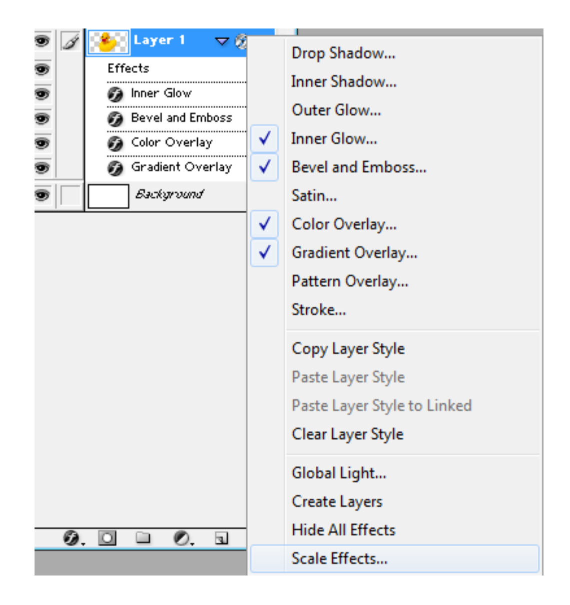
لضبط درجة تأثير Styles ننقر على حرف (F) الموجود على الطبقة بزر الفارة الأيمن ونختار آخر أمر من القائمة وهو (Scale Effects) ونحرك شريط التمرير إلى أن يضبط التأثير، ثم نختار (OK).



خيارات المزج وتأثيرها على الطبقة:

1 -وهي عن طريق الضغط بالزر الأيمن على الطبقة التي تريد التأثير عليها ومن ثم ستنبثق لك قائمة اختر منها (Blending Option) ستخرج لك نافذة لوح التأثيرات.





2 أو ننقر على الطبقة نقراً مزدوجاً فسيظهر لنا قائمة التأثيرات ،

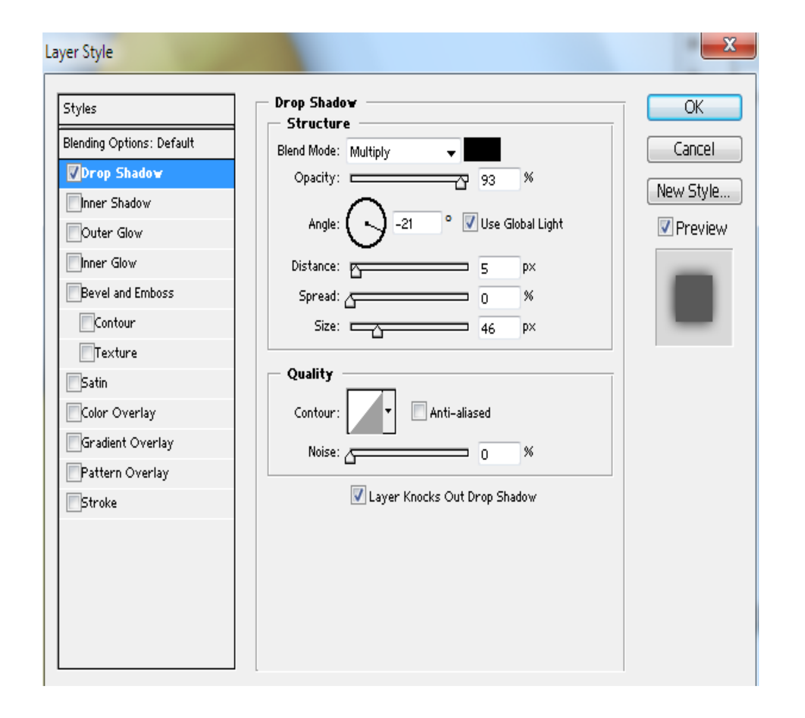
3 – أو من قائمة (Layer) نختار الأمر (Layer Style)ثم من القائمة الفرعية نختار الأمر (Blending Options) بعد ذلك ستظهر لك قائمة التأثيرات، أو من صندوق الطبقة نضغط على رمز حرف (F) فستخرج لك قائمة منسدلة اختار منها الأمر(Blending Options) .



طريقة استخدامها:

ستجد في الجزء الأيسر منها التأثيرات كل ما عليك هو التعليم على المربع الأبيض بجانب التأثير لتجد أن التأثير قد أضيف على الطبقة

إذا أردت أن تقوم بالتغيير في اعدادات التأثير قم بالضغط على التأثير من القائمة اليسرى وستجد في الجهة اليمنى من النافذة توجد تلك الخصائص قم باللعب فيها والتعرف عليها عن طريق التجربة.



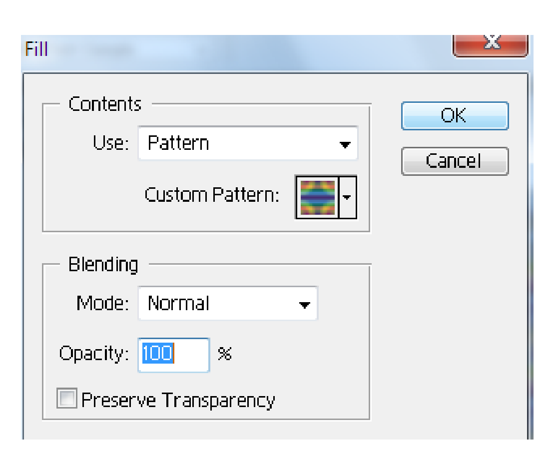
(1) إضافة الظل داخلي وخارجي.
(2) إضافة بروز.
(3) إضافة توهج داخلي وخارجي .
(4) تعبئة الطبقة بلون.
(5) تعبئة الطبقة بخارطة نقطية.
(6) تعبئة الطبقة بتدرج.
(7) إضافة حد للطبقة

بعد اختيار الإعدادات المناسبة في التأثير اختار الأمر (OK) من لوح التأثيرات، بعد ذلك ستجد أن البرنامج أضاف التأثير الذي صنعته في نافذة Styles

النقوش Pattern هي عبارة عن أي تصميم يمكن تكراره ليعطيك التصميم نفسه ولكن مكرر بالعدد الذي تحدده وتستطيع استعماله في تصميم الخلفيات ، فهو أحد اللمسات الرائعة على المواقع والذي يلعب دور أساسي في الاحتراف ولو أتقنته ستصبح تنتج تصاميم غاية في الروعة .

كيفية استخدامها :

هناك عدة طرق



الطريقة الأولى:

1. قم بتحديد الطبقة المراد تصميم الخلفية عليها من نافذة Layers
2. بعد ذلك نذهب إلى قائمة Edi ونختار الأمر Fill .
3. سيظهر لك صندوق حوار ستجد فيه الأمر (Use) وعنده قائمة منسدلة اختار منها الأمر (Pattern) .

4. اختار نوعية التعبئة من (Custom Pattern) .
5. ثم اختار موافق، ستجد أن جميع التصميم تحول إلى النقش الذي اخترته في التعبئة .
6. اذهب إلى شريط (Opacity) في نافذة الطبقات وحركه إلى أن يضبط التأثير على التصميم .

الطريقة الثانية:



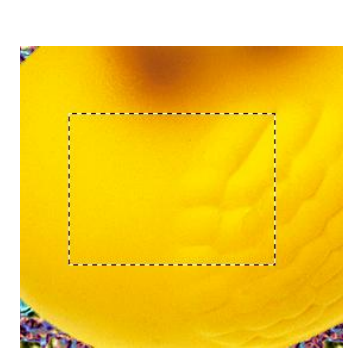
عن طريق أداة الختم (Pattern Stamp Tool) والطريقة كالتالي:

1. قم بتحديد الطبقة المراد تصميم الخلفية عليها من نافذة الطبقات .
2. بعد ذلك نذهب إلى صندوق الأدوات ونختار أداة الختم (Pattern Stamp Tool).
3. في شريط الاختيارات الخاص بهذه الأداة اختار نوع التعبئة وكثافتها ونوع الفرشاة المستخدمة .
4. انقر بالفارة على المكان الذي تريد إضافة التأثير عليه.

الطريقة الثالثة:

اضغط على.(Backspace + Shift)

كيفية تركيب نقوش خارجية ؟

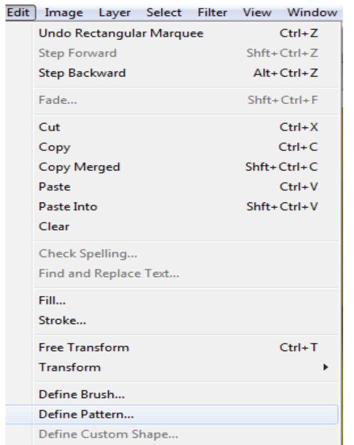


1. اختار أداة الختم.(Pattern Stamp Tool)
2. افتح صندوق أنواع التعبئة ستجد المثلث الصغير الموجود في أعلى يمين الصندوق اضغط عليه ستخرج لك قائمة من الأوامر.

كيفية صنع باترينات جديدة ؟

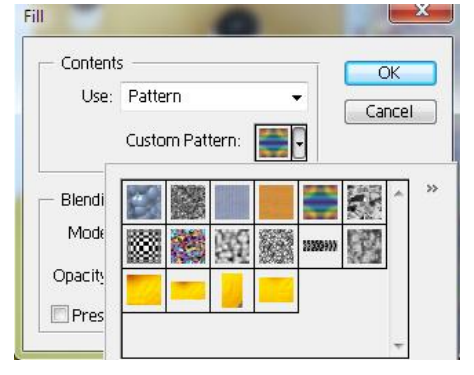
1- قم بتحديد الصورة بشكل مربع أو مستطيل فقط بأدوات التحديد.

2- بعد ذلك نذهب إلى قائمة (تحرير) Edit - ونختار الأمر(Define Pattern) ، بعد ذلك ستضاف مباشرة إلى خامات التعبئة.

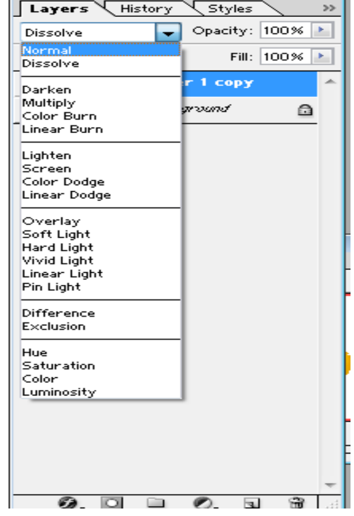


إعداد أ/ أماني عرفات

مدرب تكنولوجيا المعلومات



هذه خاصة بالتأثير على الطبقة ككل وتعطي مؤثرات جميلة للوصول إلى تغيير في صيغة طبقتك عليك بالتوجه إلى صندوق الطبقات لتجد في الركن الأيسر العلوي لها قائمة منسدلة فيها اختيارات كثيرة ستجد الوضع الطبيعي لها (Normal) لكن يمكنك تغييره إلى غيره من الصيغ في القائمة الطويلة.



#كيفية استخدامها:

1- ضاعف الطبقة أي انسخ الطبقة وذلك عن طريق عدة طرق (بسحب الطبقة بالفارة وإلقائها على زر الطبقة جديدة – أو عن طريق قائمة الأوامر في لوح الطبقات اختار الأمر (duplicate) وغير ذلك

2- حدد إحدى الطبقتين التي أنشأتها.

3- اختار الإضاءة التي تريدها.

وهذا شرح لأهمها:

1- (Normal): هذا الوضع الطبيعي للتصميم.

2- (Liuminosity): هذا الأمر يساعدك في إضفاء طبقة لونية واحدة على كل التصميم، فيصبح التصميم بلون واحد.

الألوان

هذا درس مهم جداً وهو يتكلم عن كيفية التعامل مع الألوان في البرنامج.

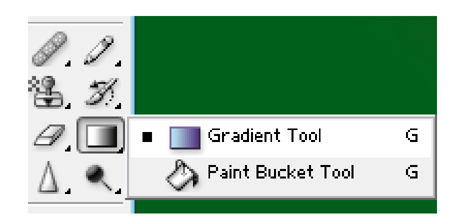
1- التأثير الأول: التدرجات:(Gradient)

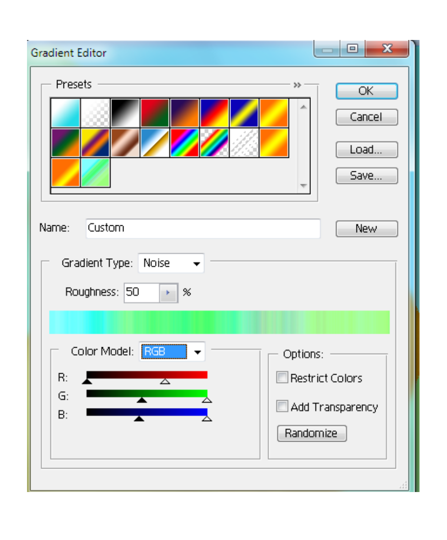
تستطيع استخدام هذا التأثير عن طريق أداة التدرج اللوني وهي مهمة لهواة تركيب اللون الثلاثي الأبعاد والذهبي تستطيع من خلالها أن تبدع بالبرنامج أيما إبداع، تقوم بإنشاء تدرج بخطوط متوازية ومستقيمة بين الألوان.

كيفية استخدامها:

1 حدد الطبقة المراد إضافة التأثير عليها.

2- اختار أداة التدرج اللوني.





3- اختار التدرج المراد.

4- ثم انقر بالفارة واسحب.

كيفية صنع تدرجات جديدة ؟



2- انقر على أي تدرج نقراً مزدوجاً سيظهر لك صندوق حوار تستطيع منه تحديد الألوان التي تريدها وكثافة تدرجها

3- ثم اختار الأمر (New) من صندوق الحوار.

4- بعد ذلك ستجد أن البرنامج أضاف التدرج الذي صنعته إلى صندوق التدرجات.

لون واحد:

تستطيع استخدام هذا التأثير عن طريق أداة وعاء الدهان (Paint Bucket Tool) وهو يستخدم لتعبئة الجزء المحدد باللون الأمامي.

2 - التأثير الثالث: مزج الألوان:

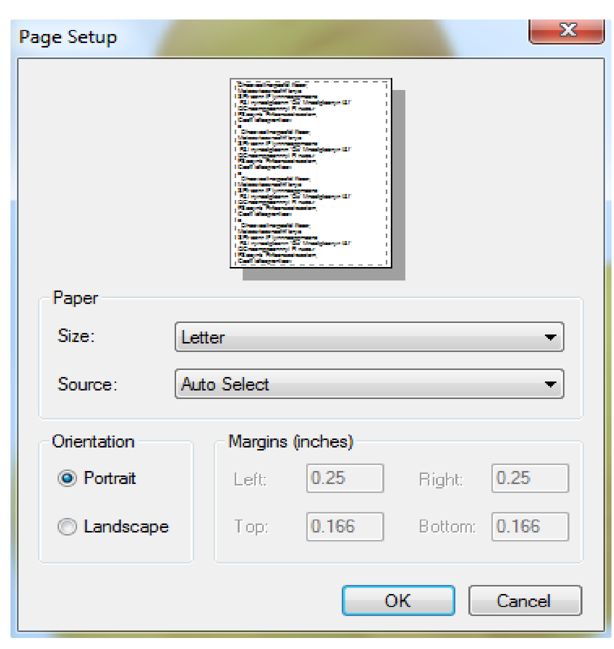
تستطيع استخدام هذا التأثير عن طريق عدة أدوات وهي أداة الإصبع (Smudge tool)، وأداة التمويه(Blur Tool) ، وطريقة استخدامها هي أنك تحدد إحدى هاتين الأداتين ثم تختار الفرشاة المناسبة ثم عن طريق الفارة تمزج الألوان ببعضها.



الطباعة

طباعة التصاميم في برنامج الفتوشوب تمر عبر عدة مراحل:

المرحلة الأولى: ضبط خصائص الطباعة وإعداداتها:



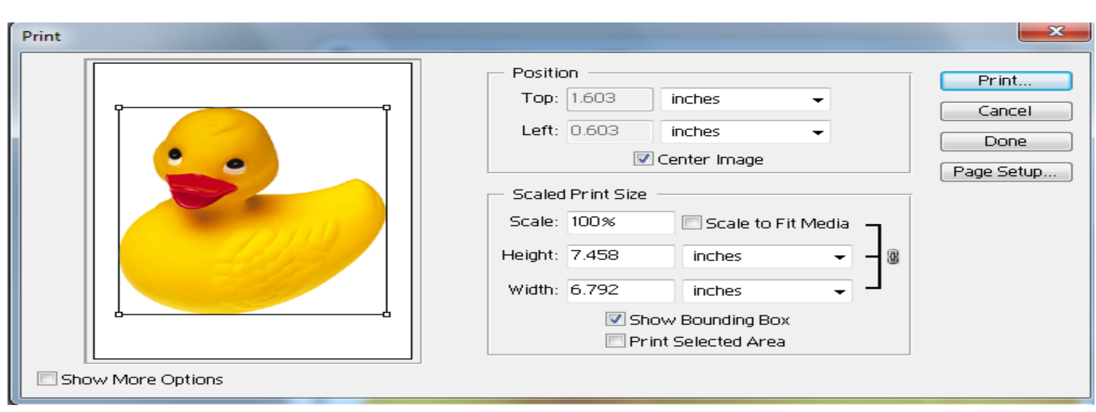
بعد الانتهاء من التصميم فإنك قد تحتاج إلى طباعته ولضبط خصائص الطباعة اتبع مايلي:

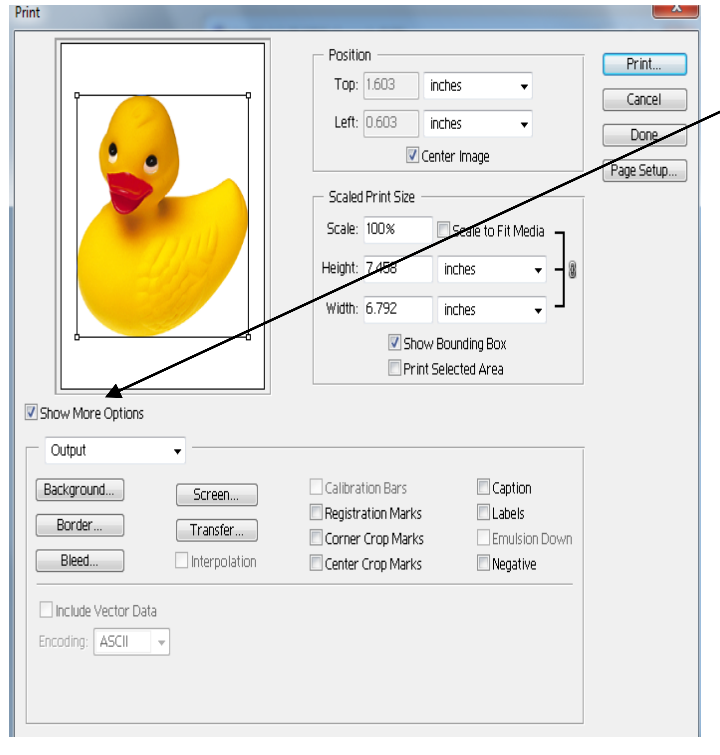
1- اختار من قائمة File -الأمر Page Setup -عمل هذا الأمر هو إعداد التصميم للطباعة، وعند اختياره سيظهر لك صندوق حوار أذا كنت مركب طابعة على الجهاز و إلا فإن هذا الأمر لن تستفيد منه، في صندوق الحوار يسألك عن مقاس الورق واتجاه الطباعة هل هو أفقي أو عمودي.

2- اختار من قائمة File الأمر Print With Preview -عمل هذا الأمر هو تحديد وتنظيم موضع التصميم قبل الطباعة، فهو مسئول عن خواص طباعة التصميم،

-من داخل قائمة (Position) يتم تحديد موضع التصميم داخل ورقة الطباعة، والاختيار (Center Image) يجعل التصميم في منتصف الورقة،

-من داخل قائمة (Scaled Print Size) يتم تعديل حجم التصميم داخل ورقة الطباعة، وفيها عدة خيارات أهمها (Scale) وهي: تبين نسبة حجم التصميم من بداية عمل فيه، و (Scale to Fit Media) عمله الزيادة في حجم التصميم بنسب متساوية من جميع الأطراف، و (Show Bounding Box) عمله إنشاء إطار وهمي على أطراف التصميم داخل داخل المربع الأيسر من النافذة لتستطيع التحكم فيه عن طريق الفارة.





–الخيار (Show More Option) هو المسئول عن إخراج نافذة الخيارات التابعة لخصائص الطباعة، وهي: الخيار (Background) وهو خاص لتحديد لون خلفية التصميم على ورقة الطباعة، والخيار (Border) وهو خاص لإظهار إطار للتصميم عند الطباعة، والخيار (Bleed) خاص لتحديد حواف حول ورقة الطباعة، والخيار (Calibration Bars) خاص لوضع علامات الطباعة، والخيار (Registration Marks)خاص للتدرج اللوني عند فصل الألوان أثناء الطباعة، والخيار (Conter Crop Marks) خاص لوضع علامات القص على حواف ورقة الطباعة، والخيار :(Center Crop Marks) خاص لوضع علامات القص في وسط ورقة الطباعة.

هذه أهم الأوامر في خيارات خصائص الطباعة.

2(المرحلة الثانية: الطباعة :

وتتم عن طريق اختار من قائمة (File –الأمر Print –سيظهر لك صندوق حوار تستطيع منه تحديد الورقات المطبوعة وعددها إلى غير ذلك من متطلبات الطباعة.

3نصائح وتنبيهات لتقديم الملف إلى المطبعة :

–1دقة الملف: دقة الملف المرسل إلى الطباعة كلما كان بدقة أعلى كلما كانت جودة الطباعة أفضل وتعارف الناس على أن الدقة للوحات الكبيرة التي تشاهد من بعيد هي (18 بيكسل / إنش) والدقة للوحات التي تشاهد من قريب هي (36 بيكسل / إنش)، أما المطبوعات الورقية فلا تقبل المطابع أقل من (300 بيكسل / إنش)

–2نظم الألوان: اختيار نظام ألوان (CMYK) وليس نظام (RGB) أو(ARGB) ، مراعاة أن يكون اللون الأسود على هذه الدرجات (C = 40) ، (M = 60)، (Y = 60)، (K = 100).

–3امتداد الملف: الطابعات العملاقة لها نظام غير الطباعة العادية فهي تطبع على صيغة (EPS) وصيغة (TIF)، فلو أرسلت الملف بامتداد (PSD) فسيحولونها إلى إحدى تلك الصيغتين بحيث يفتحون ملف الصورة التي قدمتها لهم ثم يحفظونها من برنامج الطابعة الخاص، فالأفضل اختيار الامتداد.(TIF)

إعداد أ/ أماني عرفات

مدرب تكنولوجيا المعلومات

4-المقاسات: أن يكون المقاس مقسوم على عشرة بمعنى إذا كانت اللوحة ارتفاعها (3 متر) وعرضها (6 متر) فيكون مقاسها على الجهاز يكون (30 سنتيمتر) للارتفاع و (60 سنتيمتر) للعرض وهكذا .

5-أن تكون الأمور التي تريدها أن تظهر بشكل أساسي مثل العنوان والهواتف بعيده عن حواف وحدود اللوحة اقل شيء (5 سم) وذلك لمراعاة شد اللوحة فيما بعد، طبعاً هذا خاص للوحات الكبيرة.

بعض الدروس المتقدمة

التعامل مع الفرش:

الشكل الجديد للوحة (Brushes) من المميزات في هذا الإصدار فقد تم إضافة تحسينات كبيرة في إمكانيات الرسم بالبرنامج ليضاهي إمكانيات الرسم اليدوية مثل الرسم باستخدام الفحم (charcoal) أو ألوان الباستيل وذلك بمساعدة لوحة (Brushes) الخلابة بإمكانياتها الجديدة وبما تحتويه من أنواع مختلفة من الفرش ذات التأثير الجاف (dry) أو المبتل (wet) كما يمكن استخدام بعض الفرش لإنشاء تأثير العشب (grass) أو الأوراق النباتية (leaves) كما يمكنك إنشاء أشكال متنوعة من الفرش الخاصة بك عن طريق الصور الممسوحة ضوئياً (scanned images) أو مكتبات الصور التي تمتلكها أو أن تستخدم الفرش الخاصة بالبرنامج.

وعند التعامل مع الفرش داخل لوحة (Brushes) تجد المزيد من اختيارات التحكم في شكل الفرش فيمكنك التحكم في ميل الفرشاة (tilt) ومستوى الانتشار أو البعثرة (scatter) عند استخدام الفرشاة في الرسم وكذلك قطر الفرشاة (diameter) والملمس (texture) والظل (shading) ومواصفات أخرى يمكن التحكم فيها كما تستطيع حفظ مجموعة من الإعدادات (settings) كمجموعة من الفرش الخاصة (custom presets) ويمكنك الدمج بين فرشتين للحصول على عدد غير محدود من التأثيرات الخاصة.

هناك طريقتان لإظهار لوح الفرش وهما :

1-النقر على مفتاح.(F5)

2-الذهاب إلى قائمة (Window) واختيار الأمر .(Brushes)

فن التراجع:

التراجع في برنامج الفتوشوب أمر بالغ الأهمية ويستخدم لإلغاء آخر أمرٍ تم تطبيقه وهو ليس كأي تراجع في أي برنامج بل له طرق وخصائص أخرى وهي كالتالي:

1) التراجع خطوة واحدة فقط: اختار من قائمة) تحرير (Edit – الأمر (Undo Move) أو اختصاره + Ctrl) Z)، هذا الأمر يقوم بإلغاء خطوة واحدة من الأوامر فقط.

2) التراجع خطوات متعددة: اختار من قائمة (تحرير (Edit – الأمر (Step Backward) أو اختصاره Alt) +Ctrl + Z)، هذا الأمر يقوم بإلغاء خطوات متعددة من الأوامر.

3) إرجاع الصورة على حالتها الطبيعية قبل إدخال التعديلات عليها: اختار من قائمة (ملف (File – الأمر (Revert)، عمل هذا الأمر هو أنه في حالة إضافة تعديلات على الصورة وأردت إعادة الصورة على ما كانت عليه قبل التعديلات، فهذا الأمر يعيد الصورة على آخر وضع كانت عليه قبل التعديل دون السؤال عن حفظ التعديلات التي قمت بها.

وبالنهاية أرجوا أن أكون ساهمت في مساعدة الآخريين في تبسيط المعلومة وجزاكم الله خيرا على حسن الإستماع

سبحنك اللهم وبحمدك أشهد أن لا إله إلا الله أستغفرك وأتوب إليك

الحمد لله الذي بنعمته تتم الصالحات

الفقيرة إلى الله

أماني عرفات